

# **ILLUSTRATOR : INITIATION**

## **CODE STAGE : PA201**

### **OBJECTIFS**

Dessiner et mettre en forme des objets vectoriels avec les fonctions de bases d'illustrator : les outils de dessins et de traitement du tracé, créer des calques simples, appliquer des transformations, insérer du texte.

### **DURÉE**

3 jours

### **PUBLIC**

Toute personne qui souhaite utiliser ILLUSTRATOR.

### **PRÉ-REQUIS**

Avoir des connaissances de l'environnement Windows ou MacOS.

### **PROGRAMME**

#### **PRESENTATION**

Le plan de travail

Outil Plan

L'espace de travail

Les fenêtres

Repères

#### **TECHNIQUE**

Dessin vectoriel et dessin bitmap

Retouches de tracés

#### **LES OUTILS**

Dessin libre (crayon, pinceau)

Outil plume

Formes fermés (rectangle, ellipse, polygones)

Formes primitives, trait, arc, spirale, crayon



## SELECTION

Les différentes flèches, outil Baguette Magique  
Outil Lasso, mode isolation

## TRAITEMENT DU TRACE

Outil gomme, ciseaux et cutter  
Différents types de points d'ancrage  
Fermer, ouvrir un tracé  
Couper, relier des tracés  
Dessin à la plume à partir d'un modèle

## TRANSFORMATION

Manipulation et disposition  
Disposition, dupliquer, panneau alignement  
Rotation, symétrie, miroir, mise à l'échelle, Déformations

## LES CALQUES

Gestion des calques  
Gestion des tracés  
Associer, dissocier, verrouiller, masquer  
Déplacements et copies  
Groupes

## CREATION DE MOTIF

Méthode de création de motif sans raccords

## LA COLORIMETRIE

Couleurs CMJN, RVB ou Tons directs  
Nuanciers  
Couleurs dynamiques  
Dégradé Linéaire et radial  
Nuances de motifs  
Annotateur de dégradé

## LES SYMBOLES

Création de symboles Pulvérisation de symboles



**IMPORTATION**

Importation liée ou incorporée d'une image bitmap

**LE TEXTE**

Gestion des caractères

Gestion des paragraphes

Texte captif

Texte libre

